

SECUENCIA DE DADOS

CANTIDAD DE JUGADORES: 2 a 4

MATERIAL: Tabla del juego, dos dados, 20 fichas verdes para marcar, 20 fichas azules para marcar, 20 fichas rojas para marcar.

META DEL JUEGO: Ser el primer jugador o equipo en alcanzar una SECUENCIA, cinco piezas en línea - con tus piezas de color - arriba y abajo, cruzado o diagonalmente. **Cuando dos jugadores o dos equipos juegan, la mejor manera de jugarlo es en SECUENCIA de SEIS en línea.**

INSTRUCCIONES: Pon la tabla del juego en el centro del área del juego, con el dado cerca. Cada jugador toma una porción de piezas y las coloca en una pila cerca de cada uno. En un juego de dos jugadores y cuatro jugadores en equipo no se usa la tercera porción.

AL JUGAR: Cada jugador tira los dados dos veces. El primero en jugar será aquel que haga el tiro más alto. Después continúa el jugador que se encuentra al lado izquierdo de éste. Cuando hay cuatro jugadores en cada equipo, el primer jugador y el tercero juegan como compañeros contra el segundo y el cuarto jugador. No puede haber ningún entrenamiento entre los jugadores. Cada equipo comparte una porción de piezas del mismo color.

Por cada turno, el jugador, primero tira los dados, éste tiene que colocar una de las piezas de su equipo en un cuadro numerado, que no esté ocupado, de acuerdo al número que dió el dado (Total de los DOS dados). Observa que la tabla del juego tiene cuatro cuadros del número 2 hasta el 12, exceptuando los números 10 y 11. Si al jugador le sale una cifra y todos los cuatro cuadros correspondientes a la cifra ya están ocupados, éste puede elegir entonces cualquiera de los cuadros que ya esté ocupado por el adversario (se incluyen los cuadros nº 2 y 12), sacando la pieza del adversario y colocando una pieza suya o de los jugadores de su propio equipo. Cuando el jugador tenga todos estos cuadros ocupados con sus piezas su suerte ha terminado. Y no puede continuar si no después de colocar la pieza en la tabla del juego, el jugador ha terminado su turno.

SI UN JUGADOR TIRA UN 10, que es conocido como un tiro DEFENSIVO, el jugador tiene que sacar una de las piezas del adversario con EXCEPCIÓN DE LAS FICHAS QUE ESTÉN EN LOS CUADROS 2 y 12, poniendo fin al turno de ése jugador pero si el jugador echa un 10 y no hay fichas que remover éste perdió su turno.

SI UN JUGADOR TIRA UN 11, que es conocido como un tiro salvaje, el jugador puede poner su ficha en uno de los cuadros vacíos a menos que estén todos llenos. En éste caso el jugador retira una de las fichas del oponente reemplazándola por una del mismo, terminando de ésta manera con el turno del otro.

SI UN JUGADOR TIRA UN 2 O UN 12, haciendo pareja con un cuadro de cualquiera de las esquinas o de uno que esté en medio de la tabla, el jugador pone su ficha normalmente pero tiene derecho a otro turno.

EL GANADOR: El primer jugador o equipo que haga una secuencia de cinco en línea solamente con sus propias fichas es el que gana. Las fichas deben estar en línea directa y una seguida de otra.